

программы, соответствующей данному виду сварки. Не выходя из автоматического режима, программа начинает выполняться по нужному алгоритму по желанию пользователя после задания в диалоговом режиме исходных данных для расчета. После расчета параметров режима выбранного способа сварки производится, если это необходимо, оценка температуры предварительного подогрева свариваемой стали по программе "ТПП" и технико-экономических показателей по программе "ТЕП". Завершается работа с программой "ПЛАВЛ" распечаткой результатов расчета.

Студенты пользуются программой "ПЛАВЛ" на завершающем этапе курсового проектирования: после самостоятельного решения технологических вопросов по изготовлению сварной конструкции, когда еще раз просчитываются два или несколько вариантов технологии сварных конструкций с целью выбора оптимального варианта. Разработанный пакет программ может быть использован не только при курсовом и дипломном проектировании, но и на лабораторных и практических занятиях по различным специальным дисциплинам сварочного производства.

Н.В.Бородина

Свердловский инженерно-педагогический институт

СИСТЕМНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ВУЗОВСКОЙ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ

В условиях социально-экономической перестройки страны высокие требования предъявляются к сформированности профессиональных умений у выпускников вузов. Применение в учебном процессе деловых

игр, устраняя противоречие между обучением и практической деятельностью, позволяет формировать специальные умения у студентов в контексте будущей профессиональной деятельности.

Как показывает анализ практики использования деловых игр в вузах, применение отдельных игр бессистемно, вне связи со структурой и содержанием формируемых умений, недостаточно продуктивно. Обучающие и воспитательные возможности деловых игр значительно возрастают при объединении их в целенаправленную систему.

Система деловых игр должна соответствовать содержанию формируемых умений и последовательности их формирования в процессе изучения ряда соответствующих дисциплин, т.е. иметь сквозной междисциплинарный характер. Состав комплекса формируемых умений следует конкретизировать на основании анализа определенного вида деятельности специалистов, который принимается за объект имитации в играх системы.

В соответствии с названными условиями автором была разработана и внедрена в Свердловском инженерно-педагогическом институте система деловых игр, ориентированная на комплексное формирование у студентов инженерно-технологических умений. Каждая игра системы создавалась на основе общей игровой модели деятельности студентов, которая разрабатывалась в соответствии с имитационной моделью инженерно-технологической деятельности инженеров-педагогов механообработывающих специализаций. Игры имеют различную степень сложности, увеличивающуюся от игры к игре. Содержанием каждой игры является разработка студентами различных технологических процессов обработки деталей для заданных конкретных условий. Сюжетами игр послужили реальные ситуации, наблюдаемые при передаче номенклатуры деталей с базового предприятия для изготовления в ЦТТУ.

Результаты показали высокую эффективность применения разработанной системы при формировании специальных умений будущих специалистов. Таким образом, системное применение деловых игр можно рассматривать как один из перспективных путей их развития.

Т.В.Захарова, Е.Пономарева
Свердловский инженерно-педагогический институт

ДЕЛОВАЯ ИГРА ПО РУЧНОЙ ДУГОВОЙ СВАРКЕ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ ПТУ

Среди разрабатываемых методик интенсивного преподавания общетехнических и специальных предметов значительный удельный вес падает на деловые игры, обеспечивающие индивидуализацию управления учебной деятельностью учащихся, интенсификацию их самостоятельной работы и интеграцию различных областей знаний.

В данной работе предложен вариант деловой игры по особенностям технологии ручной дуговой сварки типичных сварных конструкций. Игра рассчитана на учащихся старших курсов профессионально-технических училищ и проводится в качестве генеральной репетиции перед выпускной квалификационной работой. Продолжительность игры 4 часа.

Для организации игры преподавателем выбираются три эксперта и три контролера, остальные учащиеся разбиваются на три бригады для создания технических бюро (ТБ). Игра состоит из пяти этапов: подготовительного, ознакомительного, рабочего, контрольного и итогового. На подготовительном этапе преподаватель раскрывает цель и задачи игры и распределяет роли между учащимися. При подготовке к